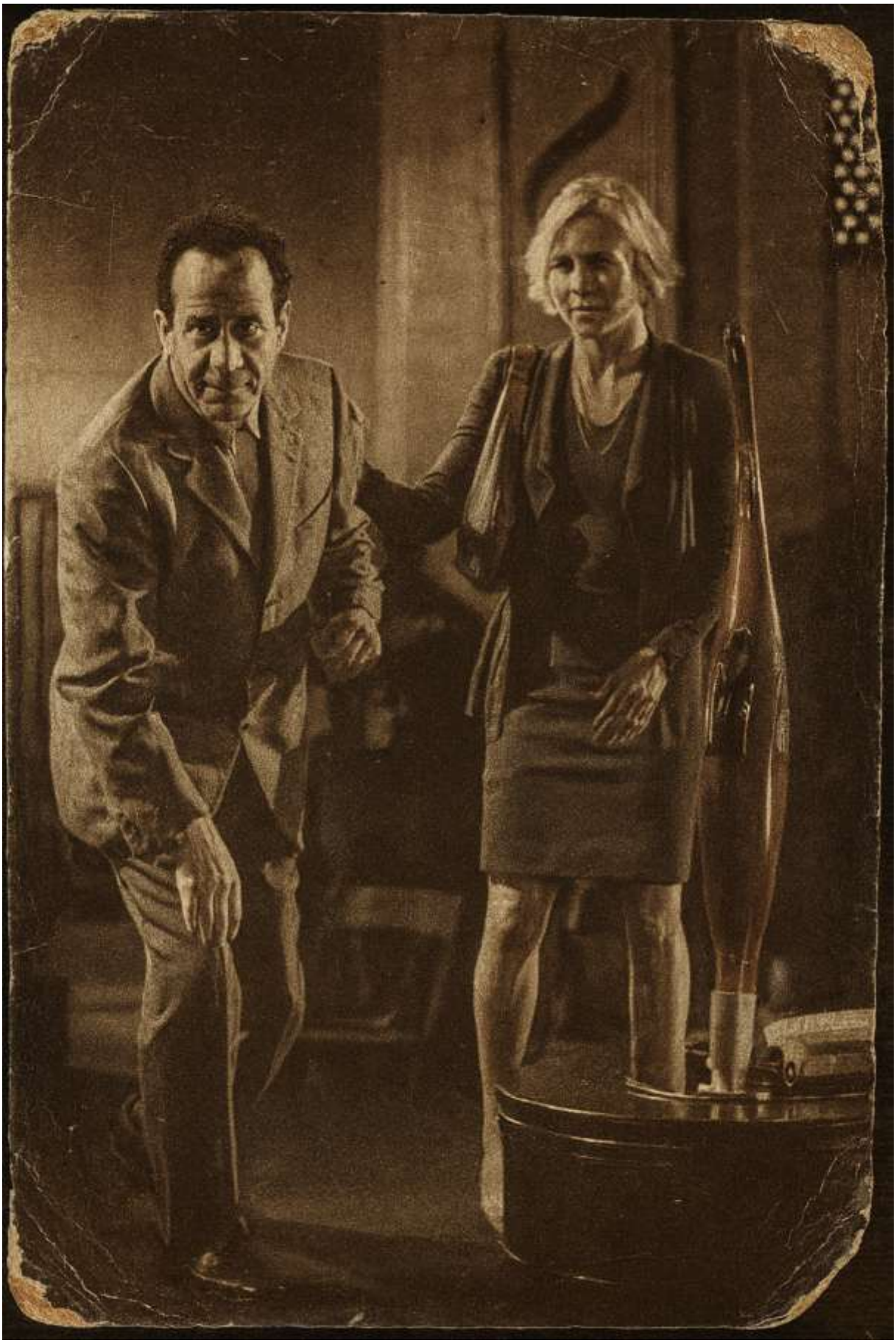


One on One: Noch mehr Detektive

Hier noch weitere vielleicht lohnende Ideen für Umsetzungen von Detektiven für die Grimm Welt, allerdings oft nur mit einem groben Fallbeispiel als Anregung für Spielleiter

Inhaltsverzeichnis

🎭 Stephan Derrick – Oberinspektor 3
Sidekick 4
Fallbeispiel: „Die Stimme im Treppenhaus“ 5
🎭 Phryne Fisher – Die Lady-Detektivin 6
👥 Sidekicks & Verbündete 7
🌟 Sonderregel: „Glanz der Roaring Twenties“ 8
Luzifer Morningstar – Der gefallene Ermittler 9
Sidekicks 10
Besonderes Regelmodul: Himmlisch & Höllisch 11
Fallbeispiel 11
Episode: „Der Engel im Dunkeln“ 11
🕵️‍♂️ Lieutenant Frank Columbo 12
Beispielszenario 13
🕵️‍♂️ Sherlock Holmes 15
Sidekick: 🧍‍♂️ Dr. John H. Watson 16
Beispielszenario: Der Hund von Baskerville 17
Richter Di – Der Richter von Chang’an 18
Di & Sidekicks 19
Adrian Monk, der defekte Detektiv 21
Sonderregeln 22
Sidekicks 23
Philip Marlowe – Grimm Detective 25
Dr. Temperance „Bones“ Brennan 27
Fox Mulder 29
Regelmechaniken für Mulder & Scully: 31
Mulders Wahrheitssinn – Regelmechanik 31
Scullys Skeptiker-Effekt 33
Mulder & Scully – Duo-Mechanik 34
Beispielfall: „Der Mann ohne Schatten“ 35

🎭 Stephan Derrick – Oberinspektor

Hintergrund:
Stephan Derrick ist der Inbegriff des stillen Ermittlers. In München geboren, geprägt durch Nachkriegsjahre und Polizeischule, entwickelte er einen analytischen, fast philosophischen Blick auf Verbrechen. Sein Markenzeichen: kontrollierte Ruhe, unerschütterliche Höflichkeit und das unfehlbare Gespür, die Wahrheit in einem unscheinbaren Halbsatz zu entdecken. Derrick ist kein Mann der Gewalt – seine Stärke liegt in der Psychologie. Er weiß, dass Täter sich oft selbst verraten, wenn man ihnen die Maske der Normalität lange genug spiegelt.

Wesen-Bezug:
Auch wenn er nie bewusst als Grimm auftrat, ist Derrick eine Art *unbewusster Grimm*: Seine Präsenz zwingt selbst Wesen dazu, sich in Widersprüche zu verstricken. Manche tuscheln, Derrick hätte eine „Aura der Wahrheit" – vielleicht ist das seine unbewusste Gabe.

Spielwerte (Grimm D20)

- **Klasse:** Ermittler (Polizei, Kriminalpolizei München)
- **Rolle:** Leitender Ermittler
- **Attribute:**
  - Stärke 8 (unscheinbar, körperlich wenig präsent)
  - Geschick 10 (bedächtig, aber zuverlässig)
  - Konstitution 11 (ruhig, zäh)
  - Intelligenz 16 (analytisch, klug)
  - Weisheit 18 (psychologisches Gespür)
  - Charisma 15 (ruhige Autorität)
- **Fertigkeiten:**
  - Menschenkenntnis (mit Vorteil)
  - Verhören
  - Psychologie / Lügen durchschauen
  - Polizei-Erfahrung (Kripo München)

    - Netzwerk (Richter, Gerichtsmediziner, Polizeiakten)

- **Sonderregel „Derricks Blick“:**
  Einmal pro Szene darf Derrick eine Probe auf Menschenkenntnis oder Verhören automatisch bestehen, wenn er im Gespräch lange genug schweigt und nur durch Blick oder kurze Fragen Druck aufbaut.
- **Ausrüstung:**
    - Aktenmappe
    - Dienstpistole (kaum je genutzt)
    - Anzug (immer makellos, Grau oder Braun)
    - Polizeiausweis

Sidekick

🎭 **Harry Klein – Assistent**

Hintergrund:
Harry Klein begann seine Laufbahn als Assistent von Inspektor Keller, bevor er zu Derrick wechselte. Treu, pragmatisch und deutlich bodenständiger, ist er die Hand, die Derrick nie ausstreckt: körperlich präsent, praktisch denkend, loyal bis ins Mark. Harry ist oft derjenige, der im Hintergrund den Wagen holt, die Zeugen zusammentreibt oder auch mal Hand anlegt, wenn jemand Widerstand leistet.

Wesen-Bezug:
Harry ahnt von der Schattenwelt, nimmt sie aber nicht philosophisch, sondern praktisch. Wenn Derrick das Netz der Wahrheit spinnt, ist Harry der Anker zur Realität – und manchmal auch der Beschützer, wenn ein Verdächtiger zum Wesen wird.

Spielwerte (Grimm D20)

- **Klasse:** Ermittler (Kriminalbeamter, Assistent)
- **Rolle:** Sidekick / operative Unterstützung
- **Attribute:**
    - Stärke 13 (durchtrainiert, kräftig)
    - Geschick 12 (solide)
    - Konstitution 14 (zäh, Polizistenalltag)
    - Intelligenz 12 (pragmatisch, kein Theoretiker)
    - Weisheit 13 (gesunder Menschenverstand)
    - Charisma 11 (sympathisch, aber unauffällig)
- **Fertigkeiten:**

    - Schießen (Dienstpistole)
    - Fahren (mit Vorteil – „Harry, hol den Wagen“)
    - Polizeitaktik
    - Verfolgen / Festnehmen
    - Recherche in Akten

- **Sonderregel „Harry, hol den Wagen“:**
  Wenn Derrick einen Hinweis findet oder eine Entscheidung trifft, kann Harry sofort für logistische Unterstützung sorgen (Fahrzeug, Akten, schnelle Durchsuchung). Das reduziert Zeitdruck und verschafft +2 Bonus auf Ermittlungsfortschritt.

- **Ausrüstung:**
    - Dienstpistole (Standard Kripo)
    - Handschellen
    - Zivilfahrzeug (Kripo-Dienstwagen)
    - Polizei-Notizbuch

Fallbeispiel: „Die Stimme im Treppenhaus“

Ausgangslage:
Ein älterer Münchner Verleger wird in seinem Jugendstilhaus tot aufgefunden – angeblich Herzversagen. Doch Nachbarn berichten von einer „heiseren Stimme“, die nachts im Treppenhaus flüsterte.

Ermittlungsansatz:

- **Derrick** befragt Hausbewohner und entdeckt, dass die Stimme niemandem gehört, der dort wohnt.
- **Harry** findet alte Akten: Der Verleger war früher in dubiose Druckgeschäfte verwickelt.
- Ein Jugendfreund des Opfers wirkt auffallend nervös.

Grimm/Wesen-Ebene:
Die „heisere Stimme“ entpuppt sich als **Alpe** (Wesen, das durch Druck und Flüstern im Schlaf den Herzschlag manipuliert). Sie war dem Verleger schon länger auf der Spur.

Auflösung:
Derrick konfrontiert den Jugendfreund, der die Alpe auf den Verleger angesetzt hat – aus Hass, aber auch aus Furcht vor Enthüllungen.
Durch Derricks psychologische Ruhe bricht der Täter zusammen. Die Alpe flieht – doch Derrick sieht sie im Augenwinkel und weiß: *„Da draußen ist mehr als nur menschliche Schuld.“*

Phryne Fisher – Die Lady-Detektivin

Rolle: Ermittlerin (Privatdetektivin, High Society)
Herkunft: Melbourne, Australien (Roaring Twenties)
Besonderheit: mondän, furchtlos, mit eigenem moralischen Kompass und einer unerschütterlichen Vorliebe für Glanz und Gefahr.

Attribute (Grimm D20)

- **Stärke** 10
- **Geschicklichkeit** 14
- **Konstitution** 11
- **Intelligenz** 15
- **Weisheit** 12
- **Charisma** 18

Fertigkeiten

- Gesellschaftliches Parkett (Diplomatie, Auftreten, Lüge durchschauen) – +8
- Nachforschungen (Bücherei, Polizeiakten, Spurensuche) – +6
- Schusswaffen (Pistole, Revolver) – +5
- Akrobatik & Tanz (geschmeidige Bewegung, Verfolgungsjagden) – +4
- Erste Hilfe – +3
- Sprachen (Englisch, Französisch, Grundkenntnisse Italienisch)

Talente

- **Unerschrocken**: Vorteil bei Furchtproben.
- **Waffe der Dame**: Kann versteckte Pistolen immer führen, ohne Aufsehen zu erregen.
- **Glamouröse Präsenz**: Einmal pro Szene erhält sie Vorteil bei einer sozialen Interaktion, wenn sie sich in Szene setzt.

Ausrüstung

- Kleine Pistole (Derringer) und Colt 1911 (in der Handtasche oder im Strumpfholster)
- Schmuck, Modeaccessoires, stets stilvoll gekleidet
- Auto (roter Hispano-Suiza) – symbolisch, selten direkt im Spiel eingesetzt
- Handspiegel (oft auch als Requisit für Bluff oder Ablenkung)

👥 Sidekicks & Verbündete

1. Dot Williams – Die treue Gesellschafterin

Rolle: Moralische Stütze, konservativ, religiös, aber unerschütterlich loyal.

- **Stärke 10, Geschicklichkeit 11, Konstitution 12, Intelligenz 11, Weisheit 13, Charisma 12**
- Fertigkeiten: Erste Hilfe +5, Haushaltsführung +4, Wahrnehmung +4, Mut zusprechen +3
- Besonderheit: Vorteil bei Stabilitätsproben, wenn sie anderen Mut machen will.
- Ausrüstung: kleine Bibel, Notizbuch, Handtasche mit allerlei Nützlichem.

---

2. Detective Inspector Jack Robinson – Der nüchterne Polizist

Rolle: Beamter, nüchtern, skeptisch gegenüber Phrynes Eskapaden, aber insgeheim fasziniert.

- **Stärke 12, Geschicklichkeit 12, Konstitution 13, Intelligenz 13, Weisheit 14, Charisma 11**
- Fertigkeiten: Polizeiarbeit +6, Einschüchtern +4, Spurensuche +5, Schusswaffen +4
- Besonderheit: Vorteil bei polizeilichen Verhören und Bürokratie-Hürden.
- Ausrüstung: Dienstwaffe (Revolver), Notizbuch, Polizeimarke.

---

3. Butler Mr. Butler (ja, so heißt er) – Der stille Alleskönner

Rolle: Chauffeur, Leibwächter, Problemlöser. Wortkarg, aber effizient.

- **Stärke 14, Geschicklichkeit 12, Konstitution 13, Intelligenz 11, Weisheit 12, Charisma 9**
- Fertigkeiten: Fahren +6, Nahkampf +5, Schusswaffen +3, Heimlichkeit +3
- Besonderheit: Kann in Bedrängnis „wie aus dem Nichts“ zur Stelle sein.
- Ausrüstung: Schlagring, Revolver, Limousine.

---

4. Hugh Collins – Der junge Constable

Rolle: Loyaler Assistent von Jack, heimlich verliebt in Dot.

- **Stärke 11, Geschicklichkeit 12, Konstitution 12, Intelligenz 10, Weisheit 11, Charisma 12**
- Fertigkeiten: Polizeigrundlagen +4, Erste Hilfe +3, Schusswaffen +3
- Besonderheit: Erhält Vorteil, wenn er in Dots Nähe agiert (moralische Stärkung).
- Ausrüstung: Dienstrevolver, Taschenlampe, Notizblock.

🎲 **Spielhinweis für einen Spieler und einen SL**

- Der Spieler kann **Phryne Fisher selbst** übernehmen.
- Die Sidekicks (Dot, Jack, Butler, Hugh) können als **Unterstützungsfiguren** von der Spielleitung geführt werden – ähnlich wie „Verbündete-NSCs“ in den anderen Ein-Spieler-Szenarien.
- Sie ermöglichen es, dass Phryne als Hauptfigur brilliert, aber nicht alleine in Gefahrensituationen dasteht.

✨ Sonderregel: „Glanz der Roaring Twenties“

Phryne Fisher ist nicht nur eine Ermittlerin, sie ist ein Ereignis. Ihr Auftritt verändert Räume, Menschen und selbst das Tempo von Szenen.

Regelmechanik (Grimm D20):

- **High Society-Effekt:** Wenn Phryne eine Szene durch betont glamouröses Auftreten betritt (Mode, Auftreten, Charme), darf sie 1W20 werfen.
    - Bei **11–20**: Ein Anwesender ist sofort positiv eingenommen (Vertrauen, Bewunderung, Faszination).
    - Bei **1–10**: Der Effekt schlägt in **Neid oder Misstrauen** um (SL entscheidet, wer betroffen ist).
- **Champagnerpause:** Wenn Phryne (oder ein Verbündeter in ihrer Gegenwart) bei einem gesellschaftlichen Anlass ein Glas Champagner, Wein oder Cocktail genießt, **regeneriert sie 1 Punkt geistige Gesundheit**. Dies kann **einmal pro Tag** geschehen.
- **Waghalsige Dame:** In riskanten Situationen (Verfolgungsjagd, Schusswechsel, akrobatische Aktion) darf Phryne einmal pro Szene einen Wurf wiederholen, wenn sie das Risiko stilvoll annimmt („Natürlich springe ich mit den High Heels von diesem Zug!“).

Luzifer Morningstar – Der gefallene Ermittler

Hintergrund

Luzifer Morningstar, einst Herrscher der Hölle, hat seine Flügel niedergelegt und sich ins Menschenreich zurückgezogen. In Los Angeles besitzt er den Nachtclub „Lux“ – eine glitzernde Oase für Sünder und Suchende. Doch sein wahrer Zeitvertreib ist nicht mehr das Schüren der Verdammnis, sondern das Entlarven von Lügen. Als Berater der Polizei stellt er seine ungewöhnlichen Gaben in den Dienst der Wahrheit – und genießt es, die Abgründe menschlicher Seelen zu ergründen.

Er ist kein gewöhnlicher Detektiv, sondern ein **wandelnder Spiegel der Sünde**, der durch seine Fragen enthüllt, was Menschen wirklich begehren. In der Schattenwelt des Grimm-Universums wird er zu einem Ermittler, der mit einem Fuß in der Menschenwelt und dem anderen in der Übernatur steht.

Spielwerte (Grimm D20)

Name: Luzifer Morningstar
Rolle: Ermittler / Berater der Polizei
Herkunft: Gefallener Engel
Wesenart: Besonderheit – kein klassisches Wesen, sondern „Celestial“ (himmlischer Abkömmling)

- **Stärke:** 12
- **Geschicklichkeit:** 14
- **Konstitution:** 14
- **Intelligenz:** 16
- **Weisheit:** 12
- **Charisma:** 20

Fertigkeiten:

- Einschüchtern +8
- Überzeugen +10
- Wahrnehmung +6
- Okkultes Wissen +5
- Verhören +8

- Lügen erkennen (Sonderfähigkeit)

Besondere Fähigkeiten:

- **„Was ist dein tiefstes Verlangen?“** – Luzifer kann pro Szene einmal eine direkte Frage stellen, die einen Menschen zwingt, sein verborgenstes Begehren preiszugeben (SG 16, Widerstand durch Willenswurf).
- **Unverwundbarkeit** – Sterbliche Waffen richten bei ihm nur halben Schaden an. Übernatürliche Angriffe wirken normal.
- **Teuflische Präsenz** – Wenn er wütend wird, zeigt sich seine wahre Gestalt. Alle Gegner in 10 Metern Umkreis müssen einen Furcht-Wurf bestehen (SG 18), sonst ergreifen sie die Flucht.
- **Lux** – Der Nachtclub dient als Rückzugsort und Informationsquelle. Szenisch kann er hier Kontakte knüpfen und Gerüchte erfahren.

Sidekicks

Mazikeen „Maze“ Smith

- **Rolle:** Dämonin, Leibwächterin und Freundin
- **Attribute:** Stark (16), Geschick (18), Charisma (14)
- **Fähigkeiten:** Nahkampf +8, Heimlichkeit +6, Foltern +7
- **Besonderheit:** Als Dämonin kann sie ihre Fratze zeigen, um Gegner einzuschüchtern. Im Spiel ist Maze der „muscle“ an Luzifers Seite.

Detective Chloe Decker

- **Rolle:** Polizistin, Partnerin
- **Attribute:** Stark (12), Geschick (14), Intelligenz (16), Weisheit (16)
- **Fähigkeiten:** Ermitteln +8, Schusswaffen +7, Menschenkenntnis +6
- **Besonderheit:** Ihre Anwesenheit schwächt Luzifers übernatürliche Kräfte – ein Balancefaktor. Dramatisch bedeutet das, dass Luzifer in ihrer Nähe „menschlicher“ wird und verwundbar.

Dr. Linda Martin

- **Rolle:** Therapeutin, Vertraute
- **Attribute:** Intelligenz (16), Weisheit (14), Charisma (15)
- **Fähigkeiten:** Psychologie +9, Heilkunde (Geist) +7, Diplomatie +6
- **Besonderheit:** Kann geistige Stabilität wiederherstellen. Spieler, die Luzifer verkörpern, dürfen durch Gespräche mit Linda 1W4 geistige Gesundheit zurückerlangen.

Amenadiel

- **Rolle:** Bruder, Engel
- **Attribute:** Stärke (18), Konstitution (18), Weisheit (14)
- **Fähigkeiten:** Fliegen, Zeit verlangsamen (einmal pro Abenteuer), Okkultes Wissen +7
- **Besonderheit:** Ambivalente Rolle – er ist Sidekick und zugleich moralische Gegenkraft, manchmal Verbündeter, manchmal Bremse.

Besonderes Regelmodul: Himmlisch & Höllisch

Luzifer balanciert ständig zwischen zwei Polen. Der Spieler muss entscheiden, wie stark Luzifer seine **Höllenkräfte** einsetzt – jede Nutzung birgt die Gefahr, dass die menschliche Fassade bröckelt und andere Figuren ihn als „Monster“ erkennen.

- Für jedes Mal, dass Luzifer seine volle Teufelsmacht einsetzt, muss ein **Stabilitätswurf** (SG 12) abgelegt werden. Misslingt er, verliert er 1 Punkt geistige Gesundheit.

Fallbeispiel

Episode: „Der Engel im Dunkeln“

Tatort:
Eine junge Frau wird in einem verlassenen Theater tot aufgefunden. Spuren deuten auf einen ritualhaften Hintergrund.

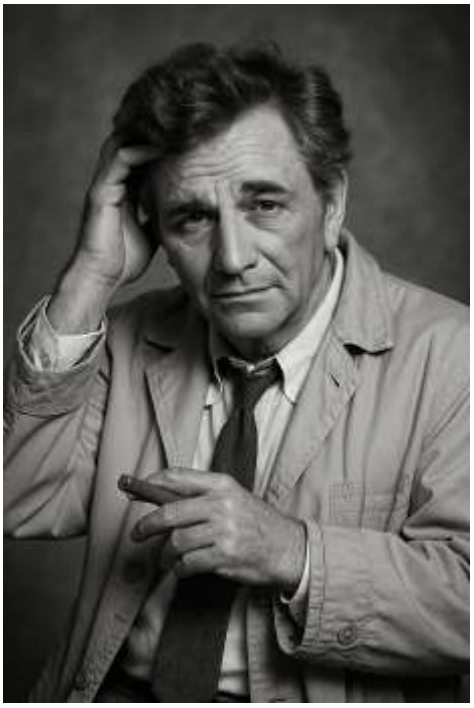
Szene 1 – Fundort
Chloe und Luzifer am Tatort. Luzifer findet Gefallen an der morbiden Kulisse und macht flapsige Bemerkungen. Chloe bleibt sachlich.

Szene 2 – Verhör
Der Exfreund der Toten wird befragt. Unter Luzifers Frage „Was ist dein tiefstes Verlangen?“ gesteht er, dass er sie zurückhaben wollte – aber schwört, sie nicht getötet zu haben.

Szene 3 – Das Lux
Maze bringt Informationen: Ein okkulter Zirkel nutzte das Theater für geheime Treffen. Der Leiter steht unter Verdacht.

Szene 4 – Konfrontation
Im Keller des Theaters treffen Chloe und Luzifer den wahren Täter: ein Fanatiker, der Engel „rufen“ wollte. Als Luzifer seine wahre Gestalt zeigt, bricht der Mann zusammen.

Szene 5 – Epilog
Im Lux bei einem Glas Whisky. Chloe: „Du machst mir manchmal Angst.“
Luzifer: „Das ist das schönste Kompliment, Detective.“



Lieutenant Frank Columbo

(Los Angeles Police Department – Homicide Division)

Hintergrund

Columbo ist kein strahlender Held, kein eleganter Gentleman-Detektiv und auch kein Mann imposanter Erscheinung. Er wirkt vielmehr wie der zerknitterte Onkel, der nie so recht weiß, wo er seine Zigarre hingelegt hat. Doch gerade diese Unscheinbarkeit macht ihn gefährlich für Täter. Columbo wirkt zerstreut, unbeholfen und überfordert – und dennoch bohrt er mit der Beharrlichkeit einer Dogge, bis jede Maske fällt.

Er ist ein Mann mit tiefem moralischen Kern: Er glaubt an Recht und Gerechtigkeit, nicht an Ruhm oder Karriere. Seine Frau (die man nur aus Erzählungen kennt) ist sein Anker, sein Auto ein klappriges Relikt, und seine Zigarre ein ständiger Begleiter.

In der Wesenwelt gilt er als „Schleicher“ – nicht weil er selbst Wesenkräfte hätte, sondern weil er es meisterhaft versteht, ihre Lügen zu entwirren und Widersprüche aufzudecken.

Spielwerte (Grimm D20)

Rasse: Mensch
Klasse: Ermittler
Stufe: Einspieler-Basis (SC ohne Stufenanstieg, nach Grimm-Regeln)

Attribute

- Stärke: 9 (schmächtig, körperlich unauffällig)
- Geschicklichkeit: 10 (keine besondere Auffälligkeit)
- Konstitution: 11 (zäher, als er aussieht – lebt von Kaffee & Zigarren)
- Intelligenz: 16 (scharfsinnig, messerscharfe Logik)
- Weisheit: 18 (unglaubliches Gespür für Menschen, Intuition fast übernatürlich)
- Charisma: 14 (wirkt unscheinbar, doch die Leute öffnen sich ihm)

Trefferpunkte: 14
Abwehrklasse: 11 (sein Mantel schützt nicht, aber er ist selten in Gefahr, weil er andere arbeiten lässt)

Fertigkeiten (mit Vorteilen nach Grimm D20)

- **Befragung & Verhören** (Weisheit) → Vorteil
- **Menschenkenntnis** (Weisheit) → Vorteil

- **Täuschung entlarven** (Intelligenz) → Vorteil
- **Beweisaufnahme** (Intelligenz)
- **Spurenlesen (sozial)** – er verfolgt Ungereimtheiten im Verhalten
- **Alltägliches Wissen** – Columbo kennt die banalsten Details (von Zigarren bis zu Küchenrezepten), die oft die Wende bringen.

Besondere Fähigkeiten

- **„Noch eine Frage …“**
  Columbo kann einmal pro Szene einen NSC *überraschen*, indem er scheinbar schon fertig ist, aber dann mit einer beiläufigen Frage den NSC aus dem Konzept bringt. → Mechanisch: NSC muss einen Willenswurf (SG 15) schaffen, sonst verrät er ungewollt Informationen.
- **Unscheinbarer Auftritt**
  Columbo wird selten ernst genommen. Gegner unterschätzen ihn regelmäßig. → Vorteil bei Würfen auf Verhören, solange der Gegner ihn für harmlos hält.
- **Hundeblick**
  Wenn Columbo jemanden bedrängt, wirkt er nicht wie ein Polizist, sondern wie ein alternder Mann, der einfach *verstehen will*. → Vorteil bei Diplomatie und bei Versuchen, NSCs zum Reden zu bringen.

Ausrüstung

- Zerknitterter Trenchcoat
- Alte Dienstmarke (LAPD)
- Klappriger Peugeot 403 Cabrio (optional Handout)
- Zigarre, Notizbuch (halb leer, oft vergisst er, wo er geschrieben hat)

Spielstil

Columbo ist der ideale Einspieler-Charakter: Er braucht keine Action, sondern lebt von Verhören, subtilen Hinweisen und psychologischer Geduld. Für Wesen eignet er sich perfekt: sie unterschätzen ihn ebenso wie menschliche Täter, und so kommt er auch ihren Geheimnissen auf die Spur.

Beispielszenario

Grundstruktur

Eine klassische Columbo-Folge folgt immer demselben Muster:

1. **Der Mord:** Der Zuschauer (und im Grimm-Band die Spieler/der SL) sieht den Mord und kennt den Täter.

2. **Das scheinbar perfekte Alibi:** Der Täter ist wohlhabend, kultiviert, charismatisch – und sicher, nicht überführt werden zu können.
3. **Columbo erscheint:** Ein zerknitterter Mann, scheinbar überfordert, aber mit messerscharfem Blick für Details.
4. **Der Bruch im Alibi:** Ein winziger Widerspruch, eine Kleinigkeit, führt zum Fall.
5. **Das Geständnis oder die Falle:** Columbo bringt den Täter zur Selbstenthüllung.

Szenenübersicht

Szene 1 – *Der Mord*

Ort: Eine Villa in den Hollywood Hills.
Der Täter (ein einflussreicher Anwalt, oder im Grimm-Setting ein respektables Wesen, z. B. ein Bauerschwein oder Fuchsbau) tötet seinen Geschäftspartner, um einen Skandal zu vertuschen. Er inszeniert ein perfektes Alibi (Dinnerparty, Telefonat, Beweise manipuliert).

Szene 2 – *Columbo erscheint*

Er wirkt zerstreut, verliert fast seine Zigarre, sein Mantel ist viel zu warm für L.A. – aber er stellt sofort beiläufige Fragen, die den Täter irritieren.
→ Probe auf **Menschenkenntnis** (SG 14): Der SC bemerkt sofort kleine Nervosität beim Täter.

Szene 3 – *Die Kleinigkeit*

Columbo findet einen winzigen Fehler:

- ein falsch eingestellter Wecker,
- ein Glas, das links- statt rechtshändig abgestellt wurde,
- oder im Wesen-Setting: ein Haar im Tatort, das nicht menschlich ist.
  → **Beweisaufnahme** (SG 16).

Szene 4 – *Das Netz zieht sich zu*

Columbo konfrontiert.....

Usw usw

Sherlock Holmes

Rolle: Meisterdetektiv, beratender Ermittler in London
Wesenbezug: Kein Wesen, aber durch seine scharfe Wahrnehmung und Deduktion oft in der Lage, übernatürliche Muster und Wesenverhalten zu durchschauen.

Attribute (Grimm D20):

- Stärke 10 (±0)
- Geschick 13 (+1)
- Konstitution 11 (±0)
- Intelligenz 18 (+4)
- Weisheit 16 (+3)
- Charisma 12 (+1)

Fertigkeiten (Auswahl):

- Ermittlungen +12
- Wissen (Kriminologie, Chemie, Botanik, Forensik) +10
- Menschenkenntnis +10
- Heimlichkeit +5
- Spurenlesen +8
- Diplomatie +4 (meist kühl, aber effektiv)
- Einschüchtern +6 (seine kalte Logik verunsichert)

Talente & Besonderheiten:

- **Brillante Deduktion:** Holmes darf 1× pro Szene eine Deduktionsprobe ablegen (SG je nach Komplexität). Bei Erfolg erhält der Spieler einen zusätzlichen Hinweis oder eine unerwartete Verbindung zwischen Spuren.
- **Netzwerk der Baker Street Irregulars:** Holmes kann, wenn er in einer Großstadt ist, Straßenkinder oder Informanten auf SC-Ebene aktivieren. Einmal pro Spielabend bringen sie eine kleine, aber entscheidende Information.
- **Scharfer Verstand:** Vorteil auf alle Würfe, die mit Logik, Mustererkennung oder wissenschaftlichen Analysen zu tun haben.
- **Bogen- und Degenführung:** Nicht meisterlich, aber geübt (Angriff +4).

Ausrüstung:

- Lupe, Tabakpfeife, Notizbuch, Reagenzienkasten für chemische Experimente, Revolver (selten benutzt).

Sidekick: 👨‍⚕️ Dr. John H. Watson

Rolle: Arzt, Chronist und Gefährte
Wesenbezug: Kein Wesen, aber offen für das Übernatürliche – sein medizinisches Wissen macht ihn oft zum Rettungsanker für den SC.

Attribute (Grimm D20):

- Stärke 13 (+1)
- Geschick 12 (+1)
- Konstitution 14 (+2)
- Intelligenz 14 (+2)
- Weisheit 15 (+2)
- Charisma 13 (+1)

Fertigkeiten (Auswahl):

- Heilkunde +10
- Wissen (Medizin, Militär) +8
- Wahrnehmung +6
- Schusswaffen (Revolver) +6
- Diplomatie +5
- Einschüchtern +3

Talente & Besonderheiten:

- **Ärztliche Versorgung:** Kann nach Verletzungen Erste Hilfe leisten. Pro Szene 1× Heilungswurf (2W6 + Weisheitsmodifikator).
- **Verlässlicher Chronist:** Watsons Aufzeichnungen dienen dem Spielleiter als Möglichkeit, Hinweise zu verdichten oder Rückblenden einzubauen. Spieler erhalten Vorteil auf Erinnerungswürfe.
- **Tapferkeit:** Vorteil auf Rettungswürfe gegen Furcht, solange er Holmes an seiner Seite weiß.
- **Veteran des Afghanistankrieges:** Erfahrung mit Schusswaffen und Belastung in Extremsituationen.

Ausrüstung:

- Revolver Webley, Arzttasche, Notizbuch, Spazierstock.

Hier gab es schon so viele Adaptionen von, da könnte man auch andere Ansätze wählen, wie wäre es zB Mit Sherlock Holmes & Joan Watson aus Elementary ?

Beispielszenario: Der Hund von Baskerville

Setting:

- Dartmoor, England. Weite Moore, Sümpfe, Nebel.
- Das Herrenhaus der Baskervilles, düster, von Gerüchten und Angst erfüllt.

Kernidee:

- Anstelle eines gewöhnlichen Spuks handelt es sich um ein Wesen-Phänomen: Ein uralter, wolfsähnlicher **Grimmhund** (eine Wesenmutation, verwandt mit Blutbadern), der durch ein Ritual an die Familie gebunden ist.
- Der „Fluch" ist real – jede Generation wird durch den Hund heimgesucht, wenn das Blut der Baskervilles vergossen wurde.

Szenenübersicht

1. **Die Legende**
    - Vorlesetext: Tagebuchauszug/Handout mit der Sage des Fluches.
    - Probe *Wissen (Okkultes)* → erste Andeutungen, dass hier Wesenmagie am Werk ist.
2. **Das Moor bei Nacht**
    - Begegnung: Spuren, Heulen im Nebel.
    - Probe *Spurenlesen* oder *Wahrnehmung* → Hinweise auf eine Kreatur mit übernatürlicher Größe.
3. **Das Herrenhaus**
    - NSC: Sir Henry Baskerville (ängstlich, aber rational).
    - Ermittlungen: Dienerschaft, Geheimnisse, alte Verträge.
4. **Die Jagd im Nebel**
    - Finale Szene: Konfrontation mit dem „Hund".
    - Entweder Kampf (SG hoch, Hund ist übermächtig) oder Bannritual (benötigt Wissen + Vorbereitung).

Regeln / Mechaniken

- **Furcht & Wahnsinn**: Jede Begegnung mit dem Heulen im Moor → SG 12 Rettungswurf auf Weisheit.
- **Wesenhund**: Wesenähnlich, aber verzerrt durch alte Magie. Angriffe mit Biss, leuchtende Augen, Panikeffekt.
- **Lösung**:

- Zerstörung des Hundes (riskant, fast tödlich).
- Bannritual → erfordert, dass Blut der Baskervilles freiwillig geopfert wird (Fingerstich, Tropfen).

Richter Di – Der Richter von Chang'an

(nach Robert van Gulik)

Hintergrund

Di Renjie, Gelehrter und Beamter der Tang-Dynastie, ist mehr als ein Hüter der Gesetze – er ist zugleich **Detektiv, Philosoph und Richter**. Seine Verfahren beginnen oft mit einem kleinen Rätsel, einem vermeintlichen Zufall. Doch Di blickt tiefer: er erkennt Muster, wo andere nur Chaos sehen.
In einer Welt, in der **Wesen** auch im Reich der Mitte ihre Masken tragen, hat Di gelernt, die unsichtbaren Fäden zu entwirren. Ob ein Mord im Palast, eine verschwundene Braut oder ein Fluch, der ganze Dörfer erdrückt – Richter Di findet den verborgenen Kern.

Spielwerte (Grimm D20)

Name: Di Renjie („Richter Di")
Rolle: Gelehrter Richter / Ermittler
Herkunft: Tang-China, doch als SC frei einsetzbar in jeder Spielwelt

- **Attribute**
  - Stärke: 10 (unscheinbar, keine Kämpfernatur)
  - Geschick: 12 (geschult, aber nicht außergewöhnlich)
  - Konstitution: 11 (ruhige, eiserne Haltung)
  - Intelligenz: 18 (brillant, kombinierend)
  - Weisheit: 17 (scharfe Intuition, Menschenkenntnis)
  - Charisma: 15 (Autorität, Ausstrahlung)
- **Fertigkeiten**
  - Rechtskunde +8
  - Geschichte +7
  - Wahrnehmung +9

    - Motiv erkennen +9
    - Diplomatie +6
    - Okkultes Wissen +5 (kennt uralte Riten, Ahnenkulte und Wesen-Traditionen)
    - Spurenlesen +5 (eher analytisch, nicht wie ein Jäger)
- **Besondere Fähigkeiten**
    - **„Richterblick“**: Einmal pro Szene kann Di durch reine Logik und Beobachtung eine verborgene Wahrheit erfassen (Spielleiter legt Hinweis offen, auch wenn Würfelwurf misslang).
    - **„Moralische Autorität“**: Wesen respektieren in ihm die Kraft der Ordnung; er erhält Vorteil auf alle Interaktionen, die mit seiner Richterwürde zusammenhängen.
    - **„Kenntnis der Ahnen und Geister“**: Vorteil auf Proben gegen Flüche, Aberglauben und spirituelle Täuschungen.
- **Ausrüstung**
    - Beamtenrobe (symbolische Autorität, keine Rüstung)
    - Bambus-Schreibtafel und Pinsel (Handouts, Notizen, Befehle)
    - Kleines Schwert (zeremoniell, nicht für Schlachten gedacht; 1W6 Schaden)
    - Siegel der Tang-Behörde (dient als Erkennungszeichen, kann Türen öffnen und Respekt erzwingen)

Spielweise

Richter Di ist kein Schwertkämpfer, sondern ein **Meister der Fragen, Beweise und Logik**. Seine Szenen leben vom langsamen, konzentrierten Nachbohren: jeder Widerspruch, jede kleine Unstimmigkeit in den Aussagen ist für ihn ein Puzzlestein.
Als SC eignet er sich perfekt für Einspieler-Fälle, in denen Denkprozesse, Befragungen und moralische Entscheidungen im Vordergrund stehen.

Di & Sidekicks

1. Richter Di Renjie

(wie zuvor beschrieben)
→ **Rolle:** Der Kopf, Denker und moralische Instanz.
Er ist der ruhige Mittelpunkt, der die Stimmen seiner Gehilfen sammelt und das Urteil spricht.

---

2. Hong Liang – Der Leibwächter

- **Hintergrund:** Ein ehemaliger Soldat der kaiserlichen Armee, grob im Ton, aber treu wie Eisen. Er begleitet Di überallhin und sorgt dafür, dass kein Attentäter die Ermittlungen vorzeitig beendet.

- **Attribute:**
    - Stärke 16, Geschick 13, Konstitution 15, Intelligenz 10, Weisheit 12, Charisma 11
- **Fertigkeiten:** Nahkampf +7, Einschüchtern +5, Wachsamkeit +4
- **Besonderes:**
    - **„Schützende Präsenz“**: Kann einmal pro Szene eine Attacke auf Di abfangen.
    - **„Veteranenblick“**: Erkennt Waffen, Kampfspuren oder militärische Disziplin sofort.
- **Ausrüstung:** Breitschwert, alte Lederrüstung, Kampfnarben.

---

3. Tao Gan – Der Dieb mit der Narbe

- **Hintergrund:** Früher Dieb und Trickbetrüger, von Di begnadigt und nun als nützlicher Spürhund für die Schattenseiten. Seine Augen sehen, wo andere wegschauen.
- **Attribute:**
    - Stärke 11, Geschick 17, Konstitution 12, Intelligenz 14, Weisheit 13, Charisma 12
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +7, Schlösser öffnen +6, Täuschung +5, Spurenlesen +5
- **Besonderes:**
    - **„Fingerfertigkeit“**: Kann kleine Objekte unauffällig entwenden oder platzieren.
    - **„Straßeninstinkt“**: Vorteil bei allen Interaktionen mit Bettlern, Händlern und Gaunern.
- **Ausrüstung:** Dolch, Dietriche, graue Reisekleidung.

---

4. Ma Rong – Der Schreiber

- **Hintergrund:** Beamtenanwärter und Gelehrter, jung, idealistisch, manchmal zu forsch. Er führt Protokolle, sammelt Beweise und bringt die Stimme der Jugend ein.
- **Attribute:**
    - Stärke 9, Geschick 12, Konstitution 11, Intelligenz 16, Weisheit 14, Charisma 13
- **Fertigkeiten:** Schrift & Sprache +7, Geschichte +6, Rechtskunde +5, Diplomatie +4
- **Besonderes:**
    - **„Scharfer Blick für Details“**: Vorteil bei Proben auf Spuren, Texte, Dokumente.
    - **„Schriftgelehrter“**: Kann uralte Texte oder kryptische Hinweise schneller deuten.
- **Ausrüstung:** Schreibset, kleine Taschenlaterne, Schriftrollen.

Zusammenspiel im Spiel

- **Di Renjie** denkt, verbindet und richtet.
- **Hong Liang** schützt und erkennt die Zeichen des Kampfes.
- **Tao Gan** spürt das Verborgene in den Schatten auf.
- **Ma Rong** dokumentiert, vergleicht und gibt dem Ganzen Struktur.

So hat der Spieler (wenn er Di spielt) die Möglichkeit, über seine Sidekicks verschiedene Fertigkeiten einzusetzen, ohne dass die Figur allwissend wirkt.

Adrian Monk, der defekte Detektiv

Alter: Mitte 40
Archetyp: Privatdetektiv (ehem. Polizei-Inspektor)
Kein Grimm – kein Wesenblick, kein Kehrseitenpotential.

Attribute

- **STÄ**: 8 (schmächtig, körperlich schwach)
- **GES**: 9 (eher ungeschickt, nervös, keine athletische Präzision)
- **KON**: 10 (erträgt Belastungen schlecht, rasch erschöpft)
- **INT**: 20 (außergewöhnlich – höchste Intelligenz aller Ermittler)
- **WEI**: 18 (schärfstes Auge für Details, unbeirrbarer Fokus, wenn auch neurotisch)
- **CHA**: 12 (wirkt oft schrullig, aber auch verletzlich und dadurch manchmal sympathisch)

Kampfwerte

- RK: 12 (untrainiert, vermeidet Konfrontationen)
- TP: 20
- Initiative: +0
- Angriffe: Faustschlag +0, Improvisierte Waffe +0 (kaum relevant)

Fertigkeiten (Auswahl der wichtigsten)

- **Beobachtung +15**
- **Deduktion +14**
- **Menschenkenntnis +12**
- **Recherche +12**
- **Spurenlesen +10**
- **Allgemeinwissen +8** (breit gestreut, überraschende Detailkenntnisse)
- Diplomatie +2, Einschüchtern –1, Heimlichkeit +0, Nahkampf +0

Sonderregeln

Neurose-Mechanik („Monks Last“)

- Jedes Mal, wenn Monk mit einer schockierenden Wahrheit konfrontiert wird (z. B. Morddetails, moralische Abgründe), muss er einen **Willenswurf SG 12** ablegen.
- Gelingt der Wurf: Er erträgt es, aber zittert oder braucht Zuspruch.
- Misslingt der Wurf: Statt Stabilität zu verlieren (die hat er als Nicht-Grimm nicht), entwickelt er **eine neue Neurose**.

Beispiele für Neurosen:

- Zwang, etwas zu ordnen.
- Abscheu vor einem neuen Objekt (z. B. Milch, Teppiche, Silberbesteck).
- Panische Angst vor einer weiteren Kategorie (z. B. Vögel, Kleiderbügel, linke Türen).

Die Liste kann vom Spielleiter geführt werden. Sie hat **keine sofort tödliche Wirkung**, sondern verengt Monks Handlungsspielraum immer weiter. Der Spieler soll diese Neurosen **ausspielen** und erhält dafür **Bonuswürfe auf Deduktion** (+2), wenn er die Neurose konsequent einbringt.

W100-Tabelle – Monks Neurosen

1–5: Angst vor Dreck – muss ständig Hände waschen.
6–10: Zwang, Gegenstände zu ordnen (nach Größe, Farbe, Alphabet).
11–15: Angst vor Milch und Milchprodukten.
16–20: Angst vor Nadeln oder Spritzen.
21–25: Angst vor Fahrstühlen – er nimmt nur Treppen.
26–30: Angst vor Menschenmengen.
31–35: Zwang, alles symmetrisch anzuordnen.
36–40: Angst vor Insekten.
41–45: Angst vor Höhe.
46–50: Angst vor Dunkelheit.
51–55: Angst vor Hunden.
56–60: Angst vor Vögeln.
61–65: Angst vor Krankheiten – ständiges Desinfizieren.
66–70: Angst vor Blut.
71–75: Angst vor lauten Geräuschen.
76–80: Angst vor Berührung durch Fremde.
81–85: Zwang, jede Tür zweimal zu kontrollieren (geschlossen oder offen).
86–90: Angst vor Regen oder Wasser, das auf ihn tropft.
91–95: Zwang, Schuhe perfekt parallel abzustellen.

96–98: Angst vor speziellen Objekten (z. B. Teppiche, Kleiderbügel, Silberbesteck).
99: Panikneurose – er fixiert sich minutenlang auf ein Detail (der SL entscheidet).
100: „Alles muss perfekt sein" – Monk entwickelt eine **universale Neurose**: Jeder neue Raum, jeder neue Fall verlangt, dass er minutenlang alles überprüft, bevor er arbeiten kann.

👉 Als Spielleiter kannst du entscheiden, ob diese Neurosen **rein erzählerisch** wirken (Rollenspiel-Aspekt) oder ob sie **mechanische Mali** geben, z. B.:

- –2 auf Würfe, wenn er mit der Neurose direkt konfrontiert wird.
- Zeitverlust (1W6 Minuten), weil Monk mit Ritualen beschäftigt ist.

Dadurch wird sein **genialer Intellekt** nie geschwächt – aber sein **praktisches Handeln** immer komplizierter.

Fähigkeit: „Es ist so klar wie das Sonnenlicht!"

- Einmal pro Szene darf Monk eine Beobachtung oder Schlussfolgerung machen, die anderen verborgen bleibt. Der Spielleiter gibt ihm dann **eine zusätzliche Information** oder einen **klaren Hinweis**, auch wenn die Würfelwürfe der Gruppe gescheitert wären.
- Einschränkung: Dies kostet Monk 1W4 Minuten, in denen er wie erstarrt wirkt, stammelt oder neurotisch auf einen Nebenaspekt fixiert ist. Natalie oder Stottlemeyer müssen ihn „herausziehen".

Sidekicks

Natalie Teeger (Kehrseite)

- **Rolle:** Monks Assistentin, Kehrseite im Regelwerk. Sie bereitet die Realität für Monk auf, erklärt, beruhigt, hält Chaos von ihm fern.
- **Werte:**
  - STÄ 10, GES 11, KON 12, INT 12, WEI 14, CHA 16
  - Fertigkeiten: Diplomatie +6, Empathie +6, Organisation +5, Erste Hilfe +4
  - Sonderregel: **Filter der Realität** – einmal pro Szene kann Natalie Monk eine erschreckende oder verstörende Information „in Häppchen" vermitteln. Dadurch darf er seinen Willenswurf gegen eine Neurose wiederholen.

Captain Leland Stottlemeyer (Verbündeter)

- **Rolle:** Polizist, alter Freund und skeptischer Unterstützer. Er hat die Autorität und die praktischen Ressourcen, die Monk fehlen.
- **Werte:**

- STÄ 14, GES 12, KON 14, INT 12, WEI 12, CHA 13
- RK: 16, TP: 32
- Fertigkeiten: Führung +6, Einschüchtern +5, Schusswaffen +6, Polizeiwissen +7
- Sonderregel: **Der Realist** – Stottlemeyer kann Monk in gefährlichen Momenten „erden". Er erlaubt ihm, einen misslungenen Willenswurf 1× pro Sitzung zu ignorieren – allerdings nur durch eine resolute Standpauke oder einen harten Befehl.

Regelmechanik: Therapie gegen Neurosen

1. Voraussetzungen:

- Monk muss regelmäßig eine Therapiesitzung besuchen (mindestens 1× pro Woche im Spiel).
- Ein geeigneter Therapeut (Dr. Kroger oder Dr. Bell) ist notwendig. Natalie kann dabei unterstützen, ersetzt aber keinen Therapeuten.

---

2. Ablauf einer Therapiesitzung:

- Dauer: ca. 1 Stunde (Ingame-Zeit).
- Monk würfelt **Willenswurf** (SG = 10 + Anzahl der bestehenden Neurosen).
- Der Therapeut darf einen Bonus von **+2 bis +4** geben, wenn er gut auf Monk eingeht (Rollenspiel des Spielleiters).
- Natalie als Kehrseite kann zusätzlich einen **+2 Unterstützungsbonus** geben, wenn sie dabei ist.

---

3. Erfolg:

- **Wurf gelungen:** Monk „arbeitet" an einer Neurose. Nach 1W4 weiteren Sitzungen darf er diese Neurose ganz streichen.
- **Kritischer Erfolg (natürliche 20):** Eine Neurose wird sofort geheilt.

---

4. Misserfolg:

- **Wurf misslungen:** Keine Besserung.
- **Patzer (natürliche 1):** Statt Besserung entwickelt Monk eine *neue* kleine Macke (z. B. das Bedürfnis, das Therapiezimmer selbst zu ordnen).

---

5. Dauerhafte Begrenzung:

- Monk kann nie weniger als **3 Grundneurosen** haben (Hände waschen, Ordnen, Symmetrie). Diese definieren sein Wesen.

- Alle weiteren Neurosen sind „erworben“ und können mit Therapie geheilt werden.

Philip Marlowe – Grimm Detective

Der Regen von Los Angeles ist kein laues Sommernieseln, sondern eine graue Wand, die den Asphalt schwarz glänzen lässt wie den Lauf einer frisch geölten Pistole. In dieser Stadt, wo die Neonlichter mehr Lügen erzählen als die Menschen, lebt ein Mann, der nicht aufhört, Fragen zu stellen. Sein Name ist Philip Marlowe – Privatdetektiv, Einzelkämpfer, Grimm.

Marlowe ist keiner, der glänzt. Sein Mantel ist abgetragen, sein Hut hat bessere Tage gesehen, und sein Büro riecht nach abgestandenem Rauch und billigem Bourbon. Aber wenn die Schatten tiefer werden, wenn Wesen durch die Straßen streifen und Unschuldige in den Mahlstrom aus Gier, Gewalt und Geheimnissen gezogen werden, dann ist er derjenige, der sich zwischen Wahrheit und Dunkelheit stellt.

Er glaubt nicht an Helden. Er glaubt an harte Fäuste, klare Worte und daran, dass man für die Wahrheit manchmal mehr als Blut bezahlen muss. Doch in seinen Augen liegt dieses unerschütterliche Leuchten – der Blick eines Mannes, der weiß, dass es Dinge gibt, die schlimmer sind als jede Kugel: die Lüge, die Fassade, das Monster hinter der schönen Maske.

Philip Marlowe ist kein Retter. Aber wenn niemand sonst den Mut hat, durch den Rauch zu treten, dann bleibt nur er. Ein Mann mit Revolver, grauen Zellen – und der Gabe, hinter den Schleier der Wesen zu sehen.

Rolle: Privatdetektiv, Einzelgänger, moralisch ambivalent, aber im Kern unbestechlich.
Hintergrund: Ein Mann, der den Staub der Straßen einatmet, Whiskey wie Wasser trinkt und Lügen riecht wie ein Hund das Blut. In einer Welt voller Wesen, korrupter Cops und schillernder Nachtclubs ist Marlowe der Mann, der trotzdem weitergeht – Schritt für Schritt, egal wie tief der Morast ist.

Spielwerte (Grimm D20)

RK (Rüstungsklasse): 15 (Lederjacke, Mantel – rein erzählerisch, kein Bonus)
TP (Trefferpunkte): 34
Initiative: +2
Bewegung: 9 m

Attribute

- **Stärke (ST):** 12 (+1)

- **Geschicklichkeit (GE):** 14 (+2)
- **Konstitution (KO):** 13 (+1)
- **Intelligenz (IN):** 14 (+2)
- **Weisheit (WE):** 15 (+2)
- **Charisma (CH):** 13 (+1)

Rettungswürfe

- **Zähigkeit:** +3
- **Reflex:** +3
- **Wille:** +4

Fertigkeiten

- Beobachtung +10
- Menschenkenntnis +8
- Einschüchtern +6
- Überreden +6
- Nachforschungen +9
- Straßenwissen +7
- Heimlichkeit +5
- Nahkampf (Improvisiert) +4
- Schusswaffen (Pistole) +8

Talente & Besonderheiten

- **Hart im Nehmen:** Einmal pro Szene kann Marlowe 5 Schaden ignorieren, als würde er nur eine Schramme davongetragen haben.
- **Zyniker:** Er erkennt übertriebene Freundlichkeit sofort – +2 auf Menschenkenntnis gegen Lügen oder Verschleierungen.
- **Schatten der Wahrheit:** Als Grimm spürt er Weseninstinkte, auch wenn er sie nicht sofort benennt. Einmal pro Sitzung darf er eine Probe auf Beobachtung wiederholen, wenn ein Wesen beteiligt ist.

Ausrüstung

- Revolver (.38 Special), 6 Schuss
- Notizbuch & Bleistift
- Flachmann mit Whiskey
- Schmutziger Trenchcoat, alter Filzhut
- Streichhölzer und Lucky Strikes

- Büroschlüssel, alte Akten

Spielhinweise

Marlowe ist kein Kämpfer wie Nick Burkhardt, sondern ein zäher Ermittler. Er lebt von Deduktion, Menschenkenntnis und dem Mut, auch mit gebrochenem Kiefer weiterzufragen. In der Schattenwelt ist er ein „stiller Grimm", der die Monster nicht jagt, sondern die Wahrheit aufdeckt – egal wie hässlich sie ist.

Dr. Temperance „Bones" Brennan

Dr. Temperance Brennan ist weltbekannt als forensische Anthropologin, analytisches Genie und brillante Schriftstellerin. In der Schattenwelt aber trägt sie ein anderes Erbe: Sie ist eine Grimm. Die Fähigkeit, das Wesenhafte hinter der menschlichen Maske zu erkennen, ergänzt ihre wissenschaftliche Präzision um eine gefährliche Klarheit. Brennan ist kein Mensch der Intuition, sondern der Beweise – jede Spur, jeder Knochen, jede Anordnung von Zähnen und Frakturen erzählt ihr eine Geschichte.
Doch gerade weil sie so sehr auf Rationalität beharrt, kämpft sie mit dem Übernatürlichen: Wesen passen nicht in ihre Theorien, sie brechen ihre klaren Modelle. Ihr Weg ist ein Ringen zwischen kalter Wissenschaft und der unbestreitbaren Wahrheit der Grimm-Linie, die in ihr erwacht ist.

Spielwerte (Grimm D20)

Name: Dr. Temperance Brennan
Rolle: Forensische Anthropologin, Grimm Detective
Gesinnung: Neutral Gut
Alter: Anfang 30
Herkunft: USA

RK: 15 (Laborkittel, Schutzbrille)
TP: 28
Initiative: +2
Bewegung: 9 m

Attribute

- **Stärke:** 10 (0)
- **Geschick:** 12 (+1)
- **Konstitution:** 12 (+1)
- **Intelligenz:** 18 (+4)
- **Weisheit:** 14 (+2)

- **Charisma:** 13 (+1)

Rettungswürfe

- **Zähigkeit:** +3
- **Reflex:** +2
- **Wille:** +5

Fertigkeiten

- **Wissen (Anthropologie/Forensik):** +12
- **Wissen (Medizin):** +9
- **Sprachen:** +8 (Latein, Französisch, diverse andere)
- **Beobachtung:** +10
- **Menschenkenntnis:** +6
- **Untersuchen:** +9
- **Deduktion:** +8
- **Diplomatie:** +3 (meist nüchtern-sachlich)

Talente & Fähigkeiten

- **Grimm-Erbe:** Kann Wesen im Woged erkennen.
- **Beweiskette:** Kann einmal pro Szene durch Kombination mehrerer Indizien eine logische Schlussfolgerung ziehen (+2 Bonus auf Deduktion und Beobachtung für diese Szene).
- **Knochenleserin:** Durch Untersuchung von Überresten erhält sie Informationen über Alter, Geschlecht, Verletzungen und Todesumstände.
- **Wissenschaftliche Strenge:** +2 auf Würfe gegen Täuschung durch Wesen, wenn Beweise physisch vorliegen.

Ausrüstung

- Laptop mit Forensik-Software
- Laborbesteck (tragbares Set für Spurensicherung)
- Digitalkamera
- Handschuhe, Schutzbrille, Kittel
- Notizblock, Diktiergerät
- Glock 17 (dienstlich registriert, selten benutzt)

Sidekicks

Seeley Booth

Rolle: FBI-Agent, Partner
RK: 16 (Dienstwaffe, Weste)
TP: 32
Attribute: ST 14, GE 14, KO 13, IN 12, WE 12, CH 15
Fertigkeiten: Schusswaffen +8, Einschüchtern +6, Diplomatie +7, Beobachtung +6
Besonderheit: Booth glaubt an Instinkt, nicht an Wissenschaft – er ergänzt Brennan um Bauchgefühl und Praxis.

Angela Montenegro

Rolle: Künstlerin & technische Assistentin
RK: 13
TP: 20
Attribute: ST 9, GE 12, KO 11, IN 14, WE 13, CH 16
Fertigkeiten: Kunst +10, Computer +8, Diplomatie +6, Beobachtung +5
Besonderheit: Bringt Wärme, Empathie und kreative Rekonstruktion in die Ermittlungen.

Fox Mulder

Fox Mulder, einst FBI-Spezialist für unkonventionelle Fälle, hat den Ruf eines Visionärs, aber auch eines Spinners. Sein Blick dringt unter die Oberfläche der Dinge, er sieht Muster, wo andere nur Zufall erkennen. In der Schattenwelt jedoch gilt: Mulder irrt selten. Als Grimm ist er ein rastloser Suchender – seine „Spooky"-Intuition ist nichts anderes als das Aufleuchten der alten Wahrheit in ihm.

Werte (SC)

- **Rüstungsklasse (RK):** 15 (Trenchcoat, ständige Wachsamkeit)
- **Trefferpunkte (TP):** 28
- **Initiative:** +2
- **Bewegung:** 9 m

Attribute:

- Stärke 10 (0)
- Geschick 14 (+2)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 16 (+3)

- Weisheit 14 (+2)
- Charisma 13 (+1)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +3
- Reflex +4
- Wille +6

Fertigkeiten:

- Beobachtung +9
- Menschenkenntnis +7
- Nachforschungen (Akten, Archive) +10
- Wissen (Wesen & Okkultes) +8
- Bluffen +5
- Diplomatie +4

Sonderfähigkeiten:

- **Instinkt der Schatten** – einmal pro Szene darf Mulder eine falsche Spur oder Lüge instinktiv durchschauen (SL-Hinweis: Bonus auf Wahrheitsfindung oder direkt einen Hinweis freigeben).
- **Die Wahrheit ist irgendwo da draußen** – bei Begegnungen mit Übernatürlichem darf Mulder 1x pro Sitzung automatisch eine Verbindung zu bekannten Wesen/Phänomenen herstellen, auch wenn die Spur nur vage ist.

Ausrüstung:

- FBI-Ausweis (jetzt eher Erinnerung, kein offizieller Rang mehr)
- Pistole 9mm (Angriffsbonus +4, Schaden 1W10, Mag. 15)
- Taschenlampe, Notizbuch voller Verschwörungstheorien
- Aktenordner „X-Files“ mit handschriftlichen Randnotizen

Dana Scully – Sidekick

Einführungstext
Dana Scully ist Ärztin, Skeptikerin und Mulders Anker. Wo er dem Unsichtbaren nachjagt, erdet sie ihn mit wissenschaftlicher Methodik. Sie ist keine Grimm – aber sie ist diejenige, die ihn schützt, wenn seine Wahrheitssuche zu sehr ins Dunkel führt.

Werte (Sidekick)

- **RK:** 14 (FBI-Standardkleidung)

- **TP:** 24
- **Initiative:** +1
- **Bewegung:** 9 m

Attribute:

- Stärke 10 (0)
- Geschick 12 (+1)
- Konstitution 14 (+2)
- Intelligenz 15 (+2)
- Weisheit 13 (+1)
- Charisma 14 (+2)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +4
- Reflex +2
- Wille +5

Fertigkeiten:

- Medizin +9
- Naturwissenschaften +8
- Diplomatie +6
- Einschüchtern +4
- Beobachtung +6
- Schusswaffen (Pistole) +4

Ausrüstung:

- Dienstwaffe 9mm (Angriffsbonus +3, Schaden 1W10, Mag. 15)
- Medizinisches Kit
- FBI-Ausweis (offiziell, aber nur eingeschränkter Zugriff)
- Notfalltasche mit Handschuhen, Probenröhrchen, Laptop

Regelmechaniken für Mulder & Scully:

Mulders Wahrheitssinn – Regelmechanik

Mulder ist ein Grimm, aber sein Talent äußert sich weniger in roher Gewalt oder Waffenfertigkeit, sondern in obsessivem Spüren der Wahrheit. Dieses Talent ist Segen und Fluch zugleich.

Grundregel

Mulder besitzt die Fähigkeit **„Wahrheitssinn“**:

- **Einmal pro Szene** darf er eine Lüge, Täuschung oder eine falsche Spur automatisch durchschauen.
- Jede zusätzliche Anwendung pro Szene erfordert einen **Wurf auf Willen (SG 15)**.
- Misslingt der Wurf, erhält er eine **Obsession** (siehe Tabelle).

Tabelle: Obsessionen (W100)

Wenn Mulder dem Wahrheitssinn zu oft nachgibt oder scheitert, würfle 1W100:

W100	Obsession
01–10	Notiert alles manisch – egal wie belanglos. SL: +2 auf Nachforschungen, –2 auf soziale Interaktionen.
11–20	Verschwörung überall: sieht Zusammenhänge, wo keine sind. SL: Hinweis kann verfälscht ankommen.
21–30	Paranoia: glaubt, verfolgt zu werden. SL: –2 auf Diplomatie, +2 auf Initiative.
31–40	Schlaflosigkeit: ständiges Aktenstudium. SL: –1 TP pro Nacht, bis er 8h schläft.
41–50	Fixierung auf UFOs/Aliens. SL: Jede Spur wird in diese Richtung gedeutet.
51–60	Misstrauen gegen Autoritäten. SL: –2 auf alle Interaktionen mit Polizei/Behörden.
61–70	Zwanghafte Aufnahme von Tonbandnotizen. SL: +2 Beobachtung, aber laute Geräusche können NSCs alarmieren.
71–80	Körperliche Vernachlässigung. SL: –2 auf Zähigkeitswürfe bis er sich erholt.
81–90	Emotionaler Rückzug. SL: –2 auf Menschenkenntnis, +2 auf Willenswürfe.
91–100	Dunkle Vision: Mulder sieht einen „Schatten der Wahrheit“. SL: Er bekommt einen echten Hinweis – aber verliert 1W4 TP geistiger Erschöpfung.

Therapie-Mechanik

Mulder kann Obsessionen wieder loswerden durch:

- **Gespräch mit Scully (Sidekick-Effekt):** 1x pro Sitzung darf Scully eine Obsession durch Diplomatie/Medizin (SG 15) lindern.
- **Ruhe & Abstand:** 24h ohne Ermittlungen, Würfelwurf auf Willen (SG 12). Erfolg = Obsession verschwindet.
- **Scheitert der Wurf**, bleibt die Obsession bestehen, bis ein neuer Versuch möglich ist.

Scullys Skeptiker-Effekt

Scully ist Mulders Anker zur Realität. Immer wenn Mulder von einer Obsession bedroht ist oder seine Wahrheitssinn-Mechanik eine Auswirkung hat, kann sie eingreifen.

Grundregel

- **Einmal pro Szene** darf Scully versuchen, Mulders Obsessionen abzufedern.
- Sie würfelt **Diplomatie** oder **Medizin** gegen SG 15.
- Bei Erfolg tritt ein Effekt aus der Skeptiker-Tabelle ein.
- Bei Misserfolg wird die Obsession nicht verhindert, aber Scully erhält einen **Hinweis** (SL darf ihr einen kleinen zusätzlichen Fakt geben, der Mulder entgeht).

Tabelle: Skeptiker-Effekt (W6)

W6	Effekt
1	**Rationale Erklärung** – Mulder beruhigt sich, die Obsession tritt nicht ein.
2	**Medizinische Routine** – Scully bringt ihn zur Ruhe (Kaffee, kurze Pause). Mulder erhält +2 auf seinen nächsten Willenswurf.
3	**Gegenbeweis** – Scully widerlegt Mulders Fixierung mit Fakten. Obsession verschiebt sich (nächster Wurf erst nach einer weiteren Szene).
4	**Emotionaler Halt** – Scully erinnert Mulder an ihre Partnerschaft. Er gewinnt 1W4 TP geistiger Erholung zurück.
5	**Professionelle Distanz** – Scully übernimmt kurz die Führung. Mulder verliert zwar seine Fähigkeit in dieser Szene, aber auch jede Obsession.
6	**Unerschütterlicher Zweifel** – Scully bleibt skeptisch, doch Mulder erhält dennoch einen echten Hinweis. Beide Effekte treten ein.

Besondere Regel

- **Wenn Scully mehr als 3x pro Sitzung erfolgreich eingreift**, ist sie selbst erschöpft: –2 auf alle Fertigkeitswürfe bis zum Ende der Sitzung.

Damit haben wir ein **Gleichgewicht**:

- Mulder = Wahrheitssinn, aber Gefahr der Obsession.
- Scully = Skeptiker-Effekt, der ihn stützt – aber sie zahlt selbst einen Preis, wenn sie ihn zu oft retten muss.

Mulder & Scully – Duo-Mechanik

Einführung
Fox Mulder und Dana Scully sind mehr als Partner – sie sind Gegengewichte. Mulder jagt der Wahrheit hinterher, koste es, was es wolle. Scully bringt ihn zurück, wenn er zu weit geht. Zusammen bilden sie ein unzertrennliches Tandem, das nur funktioniert, wenn beide ihre Rollen ausfüllen.

---

1. Kernmechanik – Balance von Wahrheit & Skepsis

- **Mulders Wahrheitssinn**: Er durchschaut Lügen und sieht Muster, wo andere im Dunkeln tappen. Gefahr: Obsessionen.
- **Scullys Skeptiker-Effekt**: Sie verhindert, lindert oder verschiebt Mulders Obsessionen, zahlt dafür aber mit eigener Erschöpfung.

Zusammenspiel:

- Jedes Mal, wenn Mulder den Wahrheitssinn nutzt, **entscheidet der SL**, ob Scully die Situation aktiv kommentiert.
- Tut sie es, darf sofort ein Wurf auf den Skeptiker-Effekt erfolgen.
- Ergebnis: Entweder die Obsession wird abgefedert oder Mulder erhält einen Bonus – aber Scully rückt selbst an ihre Belastungsgrenze.

---

2. Duo-Boni

Wenn Mulder **und** Scully gemeinsam in einer Szene agieren, gilt:

- **+2 auf Nachforschungen**, wenn Mulder eine Spur interpretiert und Scully sie überprüft.
- **+2 auf Diplomatie oder Menschenkenntnis**, wenn Mulder „wild“ auftritt und Scully ihn mit Professionalität ergänzt.
- **Einmal pro Sitzung** dürfen die beiden eine Szene als **„Partnerblick“** deklarieren: Sie kombinieren Beobachtung (Mulder) und Analyse (Scully). Der SL muss dann einen zusätzlichen Hinweis offenlegen, der sonst verborgen bliebe.

---

3. Duo-Nachteile

- Wenn Mulder **3 oder mehr Obsessionen gleichzeitig** hat, sinkt Scullys Skeptiker-Effekt automatisch um –2 (sie kommt nicht mehr hinterher).
- Wenn Scully **erschöpft** ist (3+ Eingriffe in einer Sitzung), erleidet Mulder –2 auf alle Willenswürfe (weil er ohne ihren Anker instabil wird).

---

4. Szenenaufbau für SL

Der Spielleiter sollte ihre Duo-Mechanik wie folgt einsetzen:

- **Mulder treibt die Geschichte voran**: Er findet die Spuren, erkennt Wesen, entdeckt die Wahrheit.
- **Scully bremst und verifiziert**: Sie rettet Mulder vor dem Absturz und sorgt dafür, dass die Spieler Hinweise nicht verlieren, sondern klar verknüpfen können.
- **Duo-Moment**: Mindestens einmal pro Abenteuer sollte ein Moment stattfinden, wo Mulder & Scully **nur gemeinsam** die Wahrheit ans Licht bringen können.

---

5. Beispiel

Mulder stößt in einer verlassenen Klinik auf ein seltsames Symbol an der Wand.

- Mulder aktiviert seinen **Wahrheitssinn** → SL gibt ihm einen Hinweis: „Dieses Zeichen gehört zu den Aswang".
- Wurf auf Willen scheitert → Mulder verfällt in Obsession („Aliens haben hier experimentiert!").
- Scully tritt ein: Skeptiker-Effekt-Wurf → Erfolg, Ergebnis 2 („Medizinische Routine"). Mulder beruhigt sich, erhält +2 auf seinen nächsten Willenswurf.

Das Duo funktioniert – Mulder bleibt im Spiel, Scully erhält Spotlight.

Beispielfall: „Der Mann ohne Schatten"

Ort: Kleinstadt in Oregon.
Einstieg: Ein Anwohner wird tot aufgefunden – doch sein Körper wirft keinerlei Schatten.

Szenenüberblick

1. **Fundort**
    - Ein leerstehendes Haus, in dem der Tote liegt. Fenster, Neonlicht flackert.
    - **Hinweis:** Die Wände sind mit Rußspuren bedeckt, als hätte sich jemand an der Dunkelheit selbst verbrannt.
    - *Vorlesetext:* „Das Licht fällt seltsam, fast widerwillig, auf den reglosen Körper. Wo ein Schatten sein müsste, ist nichts."
2. **Zeugenbefragung**
    - Nachbarn berichten von einer Gestalt, die sich „in den Schatten auflöste".
    - Mulder kann mit Wahrheitssinn erkennen: Die Leute verschweigen, dass sie selbst schwarze Augen im Traum hatten.
    - Scully findet medizinisch: Keine natürliche Ursache.
3. **Die Begegnung**
    - Nachts im Polizeigebäude taucht das Wesen auf: ein **Schattenwesen** (Wesenvariante des Dämonenschwarms).

- Es sucht neue Opfer, indem es deren Schatten „frisst“.

4. **Auflösung**
    - Mulder erkennt im alten Stadtarchiv: Das Wesen ist an ein Amulett gebunden.
    - Scully findet den materiellen Gegenstand – ein schwarzer Obsidianstein – im Besitz des Bürgermeisters.
    - Vernichtung des Steins vertreibt das Wesen.

Spielleiterhinweise

- **Mulders Wahrheitssinn**: Hilft, die Verbindung zwischen den Schattenopfern und dem Amulett herzustellen.
- **Scullys Skeptiker-Effekt**: Muss Mulder davor bewahren, sofort alles als Alien-Experiment einzuordnen.
- **Endkampf**: Nicht auf direkte Gewalt auslegen – das Wesen kann nur gebannt, nicht erschossen werden.